

Hauscurriculum Kultur Atelier „Musik in audiovisuellen Medien“

Jugendliche kommen jeden Tag sehr oft mit medialer Musik in Kontakt. Die zeitliche Nutzung audiovisueller Medien nimmt einen erheblichen Teil der Freizeit in Anspruch und liegt durchschnittlich bei 3,4 bis 6 Stunden pro Tag (siehe „JIM-Studie“ oder Meta-Studie „Jugend und Medien“ 2022).

TV, Netflix, Youtube, Tiktok und Instagram werden bei Jugendlichen und auch Erwachsenen als visuelle Medien eingeordnet. Längst nicht jedem ist bewusst, dass dort permanent Musik läuft. Nur sehr wenige Formate können auf Musik verzichten, überwiegend ist sie integraler und unverzichtbarer Bestandteil. Narrative Elemente in Filmen oder Clips sind ohne Musik weniger anschaulich, in einigen Fällen sogar unverständlich.

Der Unterricht soll wichtige Funktionen der Musik in audiovisuellen Medien bewusst machen, Grenzen und Chancen aufzeigen, Manipulations-Möglichkeiten ansprechen, die kombinierte Wahrnehmung von Bild und Ton thematisieren und die diskrete aber unverzichtbare Rolle der Musik verdeutlichen.

Das Konzept ist überwiegend handlungsorientiert. Die Auswahl der Unterrichts-Module und Handlungsräume kann teilweise flexibel an individuelle Lerngruppeninteressen angepasst werden. Für alle fertiggestellten Projekte ist eine Reflexionsphase vorgesehen, in der kreative Prozesse, Qualität und Verbesserungsbedarf thematisiert werden.

Module und Kompetenzen *(es sollen mindestens je zwei Module aus grün und blau unterrichtet werden)*

Filmanalyse komplett

Analysieren, diskutieren und dokumentieren visueller, narrativer und auditiver Dimensionen.
Mögliche Handlungsräume: alle außer 5,7 und 8

Auditive Filmanalyse

Selektives hören, beschreiben und differenzieren der Tonebenen-Elemente (Musik, Sounds, Sprache).
Erfassen und formulieren der jeweiligen Wahrnehmungs-Wirkung.
Erörtern psychologischer und physiologischer Aspekte zur kombinierten Wahrnehmung.
Handlungsräume: alle

Instrumentarium

Informieren über unterschiedliche Musik -und Soundproduktionen von klassisch analog bis digital.
Hören, vergleichen und bewerten unterschiedlicher Klangkörper.
Produzieren eigener Musik oder Klangcollagen.
Siehe: Raum 5,7 und 8

Musik in digitalen Spielen

Mediatisierende, semantische und tektonische Funktionen der Musik beschreiben und vergleichen.
Instrumentarium erkennen.

Musik in Sozialen Medien

Expressive, syntaktische und tektonische Musikfunktionen erkennen und unterschiedliche Soundtracks vergleichen und bewerten.
Räume: 1,3,4

Musikalische Urheberrechte

Informieren über Leistungsschutzrechte, Creative Commons-Lizenzen und gemeinfreie Werke.
Sinn von Urheberrechten erörtern und juristische Konsequenzen bei Verstößen aufzeigen können.

Musik in der Werbung (TV/Radio)

Paraphrasierende und polarisierende Funktionen differenzieren können.
Konditionierungen durch Jingles und Audio Brandings erläutern und in Absicht und Wirkung bewerten.
Produktion eigener Werbeclips.
Siehe Räume: 6 und 7

Fächerübergreifende Projekte

Fächerübergreifend kann nicht nur mit Kunst Jg. 10 visuelle Filmanalyse oder Musik Jg. 8 Filmmusik, sondern mit allen anderen Fächern gearbeitet werden, die audiovisuelle Projekte durchführen.

Handlungsräume:

1. Erklärvideos
2. Imagefilme
3. Stop-Motion-Clips

4. Clips für ausgewählte Plattformen
5. Radio-Features
6. Werbeclips Radio/TV
7. Eigene Musikproduktionen (analog oder digital)
8. Sound-Collagen
9. Produktion von Musik-Videos

Leistungsbewertung: Pro Schuljahr gehen zwei schriftliche Arbeiten (KSA) mit 30% und die sonstige Mitarbeit mit 70% in die Bewertung ein. Eine der beiden KSA's kann durch ein praktisches Projekt ersetzt werden.